REGRA

Idade: a partir de 10 anos
Participantes: 1 a 4
Pode ser jogado por 1 até 4 jogadores ou equipes.

COMPONENTES

1 tabuleiro
280 cartas Nível 1 (1.400 perguntas)
80 cartas Nível 2 (400 perguntas)
40 cartas Desafio (200 perguntas)
4 peões
1 ampulheta
12 fichas-bônus verdes
4 *fichas-bônus* azuis

INTRODUÇÃO

Respondendo a perguntas de múltipla escolha, dissertativas e a questões de falso ou verdadeiro, os jogadores vão mostrar que são experts em diversos assuntos. Cada um deve responder corretamente a 10 perguntas para ser o vencedor mas precisa de muita atenção, pois quem errar mais de 4 vezes está fora do jogo.

OBJETIVO

Ser o jogador com mais acertos no final da partida.

PREPARAÇÃO

· As cartas devem ser separadas por grau de dificuldade: **Nível 1** (perguntas fáceis) , **Nível 2** (perguntas de dificuldade média) e **Desafio** (perguntas difíceis) e embaralhadas.
· Cada jogador escolhe um peão e coloca-o no espaço início.
· Cada jogador recebe 3 *fichas-bônus* verdes e 1 *ficha-bônus* azul.

COMO JOGAR

1. Os jogadores decidem entre si quem começará o jogo.
2. O jogador que está à direita de quem começou pega uma carta do **Nível 1** e pede para o jogador que vai responder escolher qual pergunta deseja responder dentre as 5 que estão na carta.
3. Após a leitura da pergunta, a ampulheta é acionada, para que o jogador responda a pergunta antes que o tempo acabe.

Duas coisas podem acontecer:

1. **O jogador acerta a resposta**: neste caso, a carta é devolvida ao final da pilha e seu peão avança uma casa à frente. Então a vez é passada ao jogador à sua esquerda.

2. **O jogador erra a resposta**: neste caso, a carta é devolvida ao final da pilha, e o jogador que errou coloca uma ficha verde na casa em que está. Então a vez é passada ao jogador à sua esquerda, e seu peão permanece nesta casa até que ele acerte ou que não tenha mais fichas.

Quando um jogador erra uma pergunta e não tem mais nenhuma *ficha-bônus*, ele pára de responder e seu peão permanece onde está até o fim do jogo. As *fichas-bônus* também ficam onde estão.

Os outros jogadores continuam jogando até que nenhum jogador possa mais jogar, ou até que um deles consiga responder corretamente ao **Desafio**.

FICHAS-BÔNUS

Os jogadores devem responder a **6 perguntas do Nível 1, 3 perguntas do Nível 2** e **1 pergunta Desafio**. Cada um tem direito a apenas 4 erros.
Sempre que errar, ele usará uma *ficha-bônus* para ter direito a uma nova chance de responder.

FICHAS VERDES: são usadas quando o jogador erra uma pergunta do **Nível 1**.

FICHAS AZUIS: são usadas quando o jogador erra uma pergunta do **Nível 1** e **Nível 2**.

DESAFIO

Caso um jogador consiga passar pelo **Nível 1** e pelo **Nível 2** sem usar nenhuma *ficha-bônus*, e depois errar a resposta do **Desafio**, ele poderá usar suas 4 fichas-bônus para ter direito a responder outro **Desafio**.

FIM DO JOGO

O jogo termina quando os jogadores não puderem mais responder a nenhuma pergunta ou tiverem respondido corretamente ao **Desafio**.
O vencedor será o jogador que respondeu corretamente ao **Desafio** ou que chegou mais perto dele.

EMPATE

Em caso de empate, quem tiver usado menos *fichas-bônus* para chegar à casa onde está será o vencedor.
Se persistir o empate, o jogador que demorou mais tempo (casas) para errar pela primeira vez será o vencedor.

JOGO PARA UM JOGADOR

Você poderá divertir-se sozinho com o jogo Quest Júnior. A regra será a mesma, mas você deve desafiar a si mesmo a chegar ao **Desafio** usando cada vez menos *fichas-bônus*. Essa é uma ótima maneira de testar seus conhecimentos e aprender sobre os assuntos que você ainda não conhece.

JOGO EM EQUIPES

Quest Júnior também pode ser jogado em equipes. Nesse caso, cada equipe participa com um só peão e age como se fosse um só jogador. Os membros da equipe podem trocar idéias entre si antes de dar uma resposta, deixando só um jogador dar a resposta final.

BOM DIVERTIMENTO!

sac@grow.com.br 11 4393·3003

GROW JOGOS E BRINQUEDOS S.A.
Rua Carlos Ayres, 542 – G5
São Bernardo do Campo, SP
CEP 09860-065